# Orcs Orcs Orcs
## Reinforcements
## – Expansion 1 –

# Modul: Neue Schicksalskarten

## Spielmaterial

• **19 Schicksalskarten**

## Änderungen im Spielaufbau

Die 19 Schicksalskarten werden gemischt und verdeckt auf das Schicksalskarten-Nachziehfeld gelegt. Die 15 Schicksalskarten aus dem Basisspiel werden nicht benötigt und werden zurück in die Spieleschachtel gelegt.

## Änderungen im Spielablauf

Ein Spieler kann Angriffszauber nur noch auf Kreaturen wirken, die in vorderster Reihe auf dem Weg stehen, auf dem sein Zauberer steht.

Die vorderste Reihe ist auf jedem Weg jeweils der erste Abschnitt, ausgehend vom Turm, auf dem sich Kreaturen befinden.

***Beispiel: Der grüne Spieler kann nur den Ork Reiter angreifen, da er in vorderster Reihe steht. Sobald er ihn besiegt hat, kann er den Goblin und den Lava Golem angreifen, die im äußeren Abschnitt stehen.***

*Anmerkung: Der „Lightning Bolt" kann auf jedem beliebigen Weg gewirkt werden, aber dort nur auf Kreaturen in der vordersten Reihe. Als Ziel für den „Ice Storm" und „Earthquake" kann jeweils nur die vorderste Reihe gewählt werden.*

***Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen Lightning Bolt auf Weg 5. Er kann dort nur den Ork angreifen, da dieser als einziger in vorderster Reihe steht.***

***Beispiel: Der grüne Spieler wirkt seinen verstärkten Earthquake auf die vorderste Reihe und kann so 3 Goblins und einen Ork sofort besiegen.***

## Schicksalskarte aufdecken

Die oberste Schicksalskarte wird aufgedeckt und auf das Schicksalskarten-Feld gelegt.

Der obere Bereich der Schicksalskarte gibt an, auf welchen Wegen und auf welchen Abschnitten sich die Kreaturen bewegen. Der untere Bereich zeigt Regeländerungen, die für diese Runde gelten.

**Oberer Bereich:**

Die in Rot hervorgehobenen Zahlen geben die Wege an, auf denen eine Kreaturenbewegung stattfindet.

Auf diesen Wegen bewegen sich alle Kreaturen, die auf den rot hervorgehobenen Abschnitten stehen. Sie bewegen sich einen Abschnitt auf den Turm zu. Sind mehrere Abschnitte hervorgehoben, bewegen sich die Kreaturen nacheinander, angefangen beim inneren Abschnitt und dann weiter nach außen.

*Beispiel: Hier bewegen sich alle Kreaturen einen Abschnitt auf den Turm zu, die auf dem mittleren Abschnitt auf den Wegen 3 und 4 stehen.*

Erreichen dabei Kreaturen den Turm, so werden diese vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt. Für jede Kreatur, die den Turm erreicht, wird der Zähler der entsprechenden Kreatur um 1 reduziert. Steht der Marker bereits auf dem untersten Feld, so bleibt er dort stehen. Steht auf dem Weg, auf dem eine Kreatur den Turm erreicht, der Zauberer eines Spielers, so muss dieser eine bereits von ihm besiegte Kreatur des gleichen Typs zurück in die Schachtel legen. Hat er noch keine Kreatur dieses Typs besiegt, passiert ihm nichts.

**Unterer Bereich:**

Die abgebildete Sonderregel gilt für alle Spieler in dieser Runde. Ist keine Sonderregel abgebildet, so gibt es in dieser Runde keine.

Die Regeländerungen sind auf dem Beiblatt des Basisspiels erläutert.

# Modul: Gelände

## Spielmaterial

• **9 Geländeplättchen** – 3x Ranken, 3x Steinfeld und 3x Straße

## Änderungen im Spielaufbau

Die 9 Geländeplättchen werden verdeckt gemischt und je Weg ein Plättchen auf den jeweils passenden Abschnitt offen ausgelegt. Die 3 verbliebenen Plättchen werden nicht benötigt und gehen zurück in die Spieleschachtel.

*Anmerkung: Beim Spielaufbau können auch weniger, oder alle Geländeplättchen ausgelegt werden, je nachdem worauf sich die Spieler einigen.*

# Änderungen im Spielablauf

Stehen Kreaturen auf einem Geländeplättchen, gelten je nach Art unterschiedliche Regeländerungen:

## Ranken

Alle Kreaturen, die auf einem Ranken-Geländeplättchen stehen, haben einen Lebenspunkt weniger und sind somit einfacher zu besiegen. Sobald sie das Rankenplättchen verlassen, haben sie wieder ihre ursprüngliche Lebenspunkteanzahl.

*Beispiel: Solange der Ork Reiter auf den Ranken steht, hat er nur 2 anstatt 3 Lebenspunkte.*

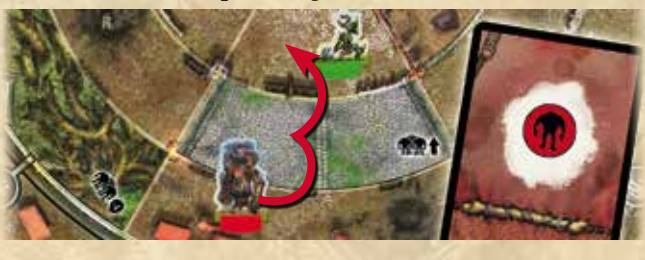
## Steinfeld

Alle Kreaturen, die auf einem Steinfeld-Geländeplättchen stehen, haben einen Lebenspunkt mehr und sind somit schwieriger zu besiegen. Sobald sie das Steinfeldplättchen verlassen, haben sie wieder ihre ursprüngliche Lebenspunkteanzahl.

*Beispiel: Solange der Goblin auf dem Steinfeld steht hat er 3 anstatt 2 Lebenspunkte.*

## Strasse

Kreaturen bleiben auf einem Straßen-Geländeplättchen nicht stehen, sondern werden sofort einen Abschnitt weiter in Richtung Turm gezogen. Betreten Kreaturen das Staßen-Geländeplättchen für den inneren Abschnitt, so erreichen sie sofort den Turm und werden vom Spielfeld genommen und der Kreaturenzähler neu eingestellt.



*Beispiel: Der Lava Golem bewegt sich um zwei Abschnitte nach vorne, da er auf der Straße nicht verweilt, sondern sofort einen Abschnitt weiter gesetzt wird.*

# Modul: Verstärkung

## Spielmaterial

• **36 Kreaturen & 36 Standfüße**

*16x Krokoflieger*

*12x brütende Kröte*

*8x Bomber*

• **36 Kreaturenmarker**

*16x grün* *12x gelb* *8x rot*

• **12 Krötlingsplättchen**

*Rückseiten* *Vorderseite*

• **12 Trophäenplättchen**

*4x Krokoflieger, 4x brütende Kröte, 4x Bomber*

• **3 Kreaturenzählerplättchen**

## Änderungen im Spielaufbau

Vor der Partie einigen sich die Spieler darauf, mit welchen der 3 neuen Kreaturen sie spielen möchten. Es kann mit allen gespielt, aber auch jedwede Kombination gewählt werden.

**Folgende Änderungen müssen für jede neue Kreatur ausgeführt werden:**

**1.** Die Spieler wählen eine Kreatur der gleichen Kategorie aus dem Basisspiel, gegen die sie die neue Kreatur austauschen möchten.

**2.** Die Kreaturenmarker der getauschten Kreatur gehen aus dem Spiel und werden durch die neuen Kreaturenmarker ersetzt.

Wird mit der brütenden Kröte gespielt, werden die Krötlingsplättchen mit der Vorderseite gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.

**3.** Jeder Spieler erhält ein Trophäenplättchen der neuen Kreatur und legt es auf seinem Trophäentableau auf den Platz der getauschten Kreatur.

*Anmerkung: Der Krokoflieger kann immer gewählt werden. Die brütende Kröte und der Bomber sollten nur dann gewählt werden, wenn mit dem Modul: "Bonusaktionen" gespielt wird.*

**4.** Zuletzt wird das Kreaturenzählerplättchen über das Portrait der getauschten Kreatur auf den Kreaturenzähler gelegt.

## Änderungen im Spielablauf

Alle neuen Kreaturen übernehmen die Sonderfähigkeiten der ausgetauschten Kreaturen, allerdings unterscheiden sie sich durch ihre Anzahl Lebenspunkte und/oder die Bonusaktionen.

### Krokoflieger

Mit seinen 3 Lebenspunkten ist er deutlich schwerer zu besiegen als seine Kollegen aus der schwachen Kreaturenkategorie.

### Brütende Kröte

Wird sie besiegt, nimmt der Spieler ein Krötlingsplättchen und legt es auf den Abschnitt, auf dem er gerade die Kröte besiegt hat. Fügt ein Spieler dem Plättchen 1 Schaden zu, nimmt er das Plättchen und legt es mit der Rückseite nach oben neben sein Trophäentableau.

Jedes Krötlingsplättchen gibt dem Spieler eine Sonderfähigkeit, die er einmalig, während eines eigenen Zuges einsetzen kann:

**1 Karte ziehen:** Eine Karte vom eigenen Nachziehstapel auf die Hand ziehen.

**1 Aktion:** Der Spieler erhält eine weitere Aktion für seinen Zug.

**1 Zaubermacht:** Der Spieler erhält eine Zaubermacht seiner Wahl für seine nächste Aktion in diesem Zug. Verwendet er die Zaubermacht nicht, so verfällt sie.

**-1 Lebenspunkt:** Der Spieler verringert diesen Zug die Lebenspunkte einer beliebigen Kreatur um 1.

### Bomber

Wird der Bomber besiegt, erleiden alle Kreaturen auf demselben Abschnitt 1 Schaden.

QUEEN GAMES

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved